ZAPOMNIANA KOPALNIA

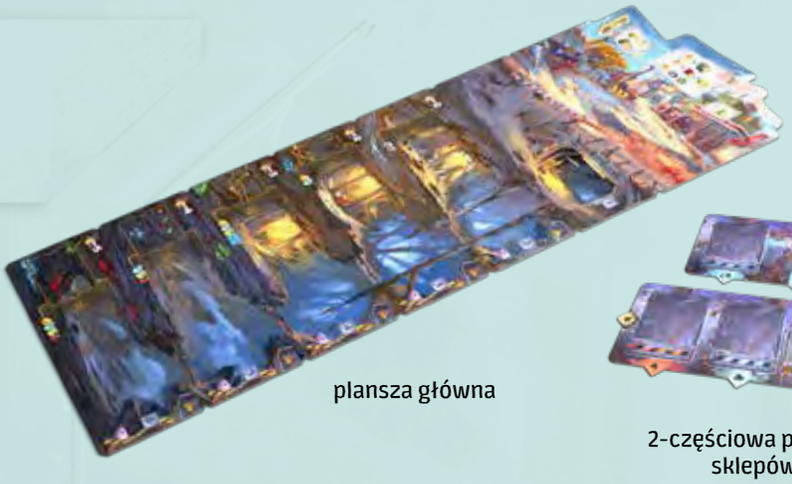
INSTRUKCJA



Logowanie: 05:57, konsola / davinci@Device-M9-Pro ~ ▽

../ Krążą pogłoski, że w Antevorcie stara korporacja nie wykonała roboty, jak należy. Przegapili wiele bogatych złóż, bo zbytnio się spieszyli. Słyszeliście o porzuconej kopalni? Ponoć w starym szybie nadal kryją się jedne z najcenniejszych minerałów na tej wyniszczonej planecie. Ale przecież każdy zna powiedzenie: „Gdzie skarb leży, tam już wiertacz bieży". A skoro tyle bogactw tylko czeka, by po nie sięgnąć, wiertacze ze wszystkich stron pędzą, by zapełnić ładownie swoich mechów najwartościowszymi minerałami, jakie tylko zdołają zgarnąć mechanicznymi łapami.
Ale, ale! Widzę ten błysk w Twoich oczach. Wyrobisko Cię przyzywa... Być może, przy odrobinie ciężkiej pracy, właśnie Ty zostaniesz kolejnym legendarnym wiertaczem. ■

ELEMENTY



plansza główna

2-częściowa plansza sklepów



66 kart:

- 14 kart uszkodzeń
- 12 kart wiercenia
- 12 kart ruchu
- 12 kart udogodnień
- 16 kart zaawansowanych



4 żetony osiągnięć



12 kart poziomów:

3 karty startowych poziomów

9 kart głębokich poziomów

33 płytki kopalni:



29 płytek korytarzy:

5 ×
6 ×
7 ×
6 ×
5 ×

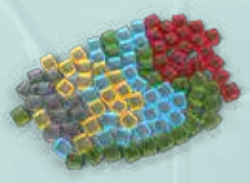


4 płytki stropów



43 żetony kredytów:

25 ×
12 ×
6 ×



105 minerałów:

13 × – srebro
21 × – złoto
27 × – szafiry
23 × – szmaragdy
21 × – rubiny



tacka na mechy

ELEMENTY W KOLORZE KAŻDEGO GRACZA:



figurka mecha



8 kart startowych



panel sterowania
(do złożenia, z 3 taśmami)



podstawka na karty
(do złożenia)



żeton
limitu paliwa



żeton pojemności
magazynu



3 wskaźniki



3 żetony robotów



żeton zmiany
asortymentu

Logowanie: 10:31, konsola / davinci@Device-M9-Pro ~ %

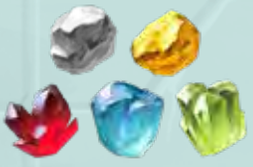
../ Wiertacze zawsze byli osobliwi. Ci genialni mechanicy potrafią budować niesamowite mechy górnicze ze starych części wyszperanych na złomowiskach. Uwielbiają też rywalizację – każdy z dumą pokazuje, że jego nowa konstrukcja jest szybsza, mocniejsza i spala mniej paliwa niż pozostałe. Właśnie dlatego bez przerwy szukają nowych części... części, które reszta z nas z wielką chęcią im sprzeda. ■

WPROWADZENIE

CELE ZAWODOWEGO WIERTACZA:



Zbudowanie potężnego mecha poprzez kupowanie nowych kart ulepszeń do swojej maszyny i naprawianie jej uszkodzeń.



Zbieranie drogocennych minerałów
Każdy minerał znajdujący się na panelu sterowania gracza na koniec gry będzie warty punkty.



Rozbudowywanie kopalni poprzez drążenie płytek kopalni i odkrywanie nowych poziomów skrywających minerały. Każda wydrążona płytka kopalni jest warta punkty.

W grze *Zapomniana kopalnia* gracze rozgrywają serię tur w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje następujące fazy:

1. OPERACJE

Gracz zagrywa karty i używa efektów, takich jak przemieszczanie mecha między poziomami, zbieranie minerałów i drążenie płytek kopalni. Za efekty płaci się paliwem – to zasób, którym należy rozsądnie gospodarować.

2. DZIAŁANIA NA POWIERZCHNI

Jeśli gracz zakończy fazę operacji na powierzchni, będzie mógł sprzedać minerały, kupić ulepszenia, dokonać naprawy i zatankować paliwo do pełna.

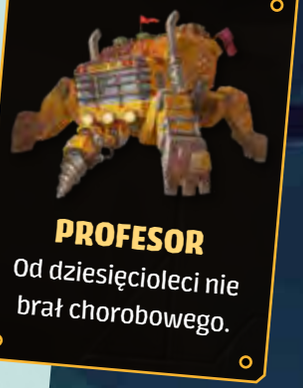
3. UTRZYMANIE

Gracz odrzuca zagrane karty, wydaje paliwo, by zachować dodatkowe karty na ręce, a następnie dobiera 3 nowe karty.

Gracze wykonują tury do momentu, aż jeden z nich wywoła koniec gry.

Po rozegraniu ostatniej tury przez pozostałych graczy wszyscy podliczają zdobyte punkty zwycięstwa, by sprawdzić, kto zostanie okrzyknięty legendarnym wiertaczem.

A OTO MECHY!



PROFESOR
Od dziesięcioleci nie brał chorobowego.



ŁAMATOR
Zawsze na dobrym torze – nawet, jeśli sam musi go zbudować.



BRYZG
Uparcie twierdzi, że w Jaskini Potępieńców nie ma się czego bać.



KASANDRA
Jej domysły, dziwnym trafem, zawsze się sprawdzają.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE KOPALNI

1 **Planszę główną należy rozłożyć pośrodku stołu.** Plansza przedstawia 7 poziomów: powierzchnię, wejście do kopalni (1) i 5 poziomów podziemnych (2 – 6).

2 **Na każdym poziomie należy umieścić minerały początkowe zgodnie z nadrukowanymi symbolami**, np. na poziomie 2 .
Uwaga! Na początku gry na poziomie 4 leżą też karty – zob. p. 9 .

3 Pulę pozostałych minerałów należy położyć obok kopalni.

4 Należy potasować **3 karty poziomów** i **umieścić 1 odkrytą kartę** obok symbolu na poziomie 2 .

5 Należy potasować **9 kart poziomów** i położyć po 1 zakrytej karcie na każdym poziomie z symbolem . Niewykorzystane karty poziomów należy odłożyć do pudełka.

6 Należy znaleźć **4 płytki stropów** i położyć po 1 płytce na 4 najniższych poziomach. Symbol poziomu w lewym górnym rogu płytki musi odpowiadać danemu poziomowi.

7 Należy odwrócić wszystkie **płytki korytarzy** nadrukowanymi minerałami do góry, a następnie podzielić na 5 stosów według symboli w ich lewym górnym rogu. Każdy stos należy potasować i położyć w wyznaczonym miejscu na odpowiednim poziomie.



PRZYGOTOWANIE POWIERZCHNI

8 Nad kopalnią należy umieścić 2 części **planszy sklepów**.

9 **Karty** należy posortować według symboli w lewym górnym rogu:

Te karty należy na razie odłożyć. To początkowe talie graczy.

Stos kart USZKODZEŃ należy położyć na lewo od planszy sklepów.

Z pozostałych kart należy utworzyć talie według symboli. Każdą talię należy potasować i umieścić zakrytą na wyznaczonym miejscu na planszy sklepów. Każda talia reprezentuje inny **sklep**.

Należy odkryć po 2 karty z każdej talii i położyć poniżej planszy sklepów w 4 kolumnach. Ponadto należy umieścić 2 zakryte karty (bez podglądania ich treści) ze sklepu pod kartą poziomu 4 .

10 Wszystkie **żetony osiągnięć** należy umieścić obok planszy sklepów.

11 Wszystkie **żetony kredytów** należy ułożyć w stosie obok planszy sklepów.

ROZPOCZĘCIE BUDOWY SWOJEGO MECHA



12 Każdy gracz **wybiera swojego mecha** i umieszcza go na najwyższym poziomie na planszy (czyli **na powierzchni**).

13 Każdy gracz **przygotowuje swoją talię początkową**.

W tym celu bierze podstawkę na karty, 1 kartę USZKODZEŃ i 8 kart startowych w swoim kolorze.

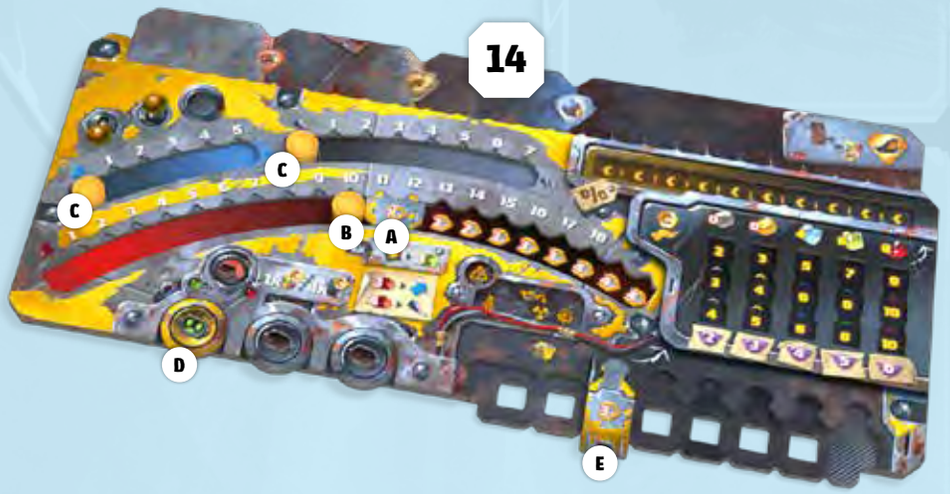
Gracz odkłada na razie na bok kartę KORPUSU. Tasuje pozostałe karty i tworzy z nich talię, którą umieszcza odkrytą na podstawce. Na koniec na wierzchu talii kładzie kartę KORPUSU.

W trakcie gry gracz (i tylko on) zawsze widzi wierzchnią kartę swojej talii.

14 Każdy gracz otrzymuje **planszę panelu sterowania**.

- **A** **Żetonem limitu paliwa** należy zablokować pola „11” i „12” na torze paliwa.
- **B** Jeden ze **wskaźników** należy umieścić na polu „10” na torze paliwa.
- **C** Pozostałe **wskaźniki** należy umieścić na początkowych polach torów i .
- **D** Należy umieścić **3 żetony robotów** w wyznaczonych miejscach na panelu sterowania (1 z nich awersem do góry, a pozostałe 2 awersem do dołu).
- **E** **Żeton pojemności magazynu** należy umieścić na 3. polu swojego magazynu, pozostawiając 2 puste pola na lewo od żetonu.

15 Każdy gracz otrzymuje **żeton zmiany asortymentu**. Kładzie go obok swojego panelu sterowania.



16 Należy rozdysponować **zasoby początkowe**.

W losowy sposób należy wyłonić pierwszego gracza. W zależności od liczby graczy i kolejności rozgrywania każdy gracz bierze początkowe kredyty i dobiera karty ze swojej talii.

	2 graczy	3 graczy	4 graczy
1. gracz	2 3	2 3	2 3
2. gracz	4 4	3 4	5 3
3. gracz		5 4	4 4
4. gracz			7 4

PANEL STEROWANIA

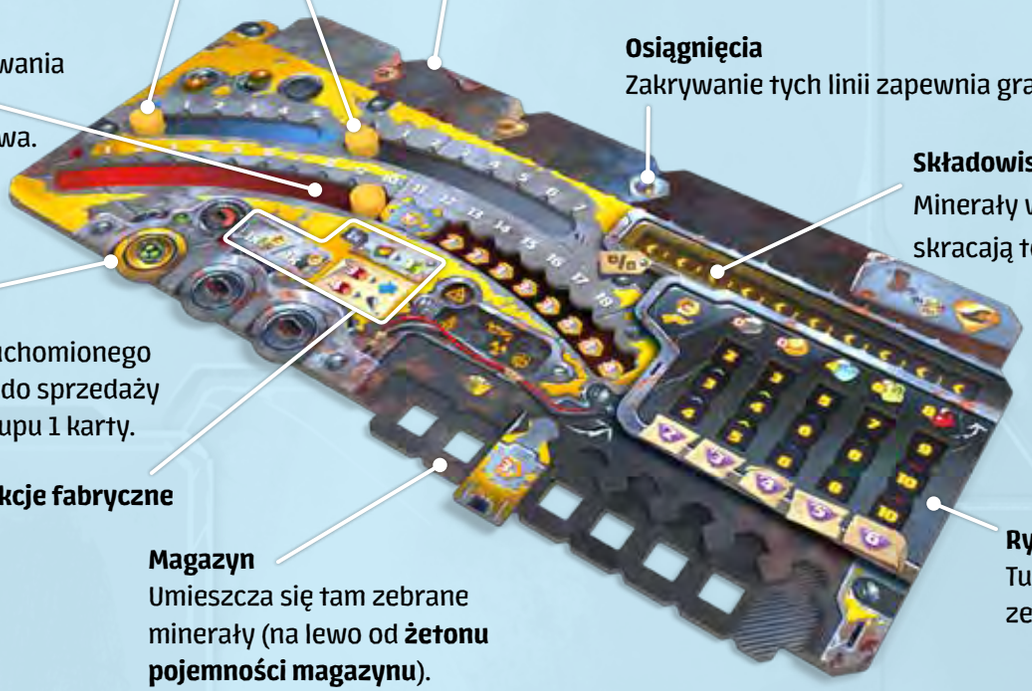
Na swoim panelu sterowania gracz kontroluje funkcje swojego mecha:

Wskaźniki ruchu i wiercenia
Służą do monitorowania wydawanych i .

Tor postępu prac
Uzupełnia się go od lewej do prawej płytkami kopalni. Po jego zapełnieniu następuje koniec gry.

Tor paliwa
Służy do monitorowania zyskiwanego i wydawanego paliwa.

Osiągnięcia
Zakrywanie tych linii zapewnia graczowi określone bonusy.



Składowisko nadwyżek
Minerały w **składowisku nadwyżek** skracają tor postępu prac.

Roboty
W fazie operacji uruchomionego **robota** można użyć do sprzedaży 1 minerału albo zakupu 1 karty.

Akcje fabryczne

Magazyn
Umieszcza się tam zebrane minerały (na lewo od **żetonu pojemności magazynu**).

Rynek
Tu można sprzedać zebrane minerały.

1. OPERACJE

W fazie operacji gracz może dowolnie wykonywać ruch i wiercenie, zagrywać karty, korzystać z akcji fabrycznych mecha i używać robotów.

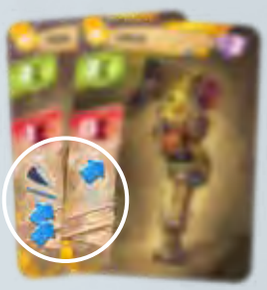
Gracz może wykonywać te działania w dowolnej kolejności i tyle razy, ile chce (i na ile może sobie pozwolić). Faza operacji się kończy, gdy gracz nie chce już wykonywać tych działań.

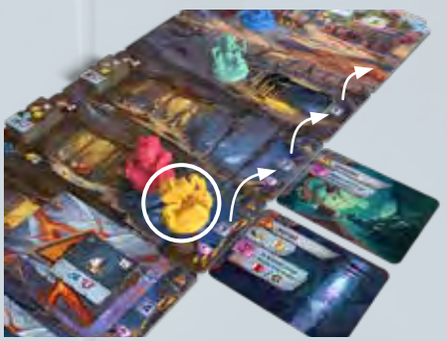
RUCH I WIERCENIE

W fazie operacji gracz będzie generował i poprzez wydawanie paliwa i zagrywanie kart. Pozwalają wykonywać najważniejsze akcje mecha: **RUCH** i **WIERCENIE**.

RUCH

Gracz wydaje 1 , by przesunąć swojego mecha o 1 poziom w górę albo w dół. Mech może się poruszać wyłącznie na odkryte poziomy (za odkryty uznaje się poziom bez płytki stropu).





Żółty gracz zagrywa karty zapewniające mu łącznie 3 .
Wydaje je, by przesunąć mecha o 3 poziomy w górę, i kończy ruch na powierzchni.

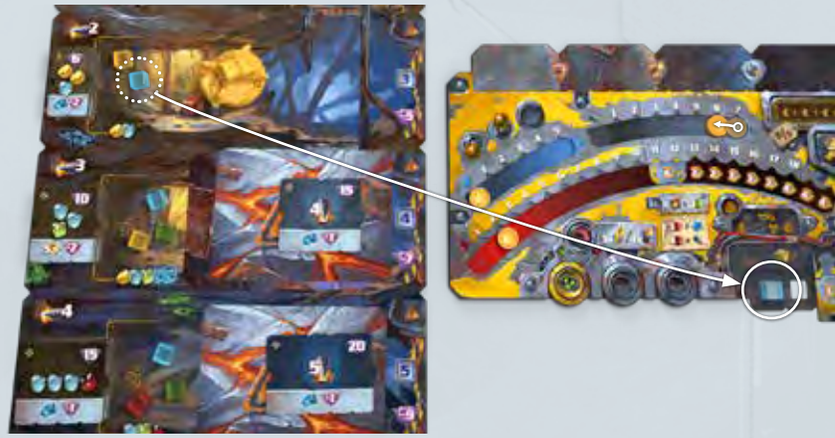
WIERCENIE

Gracz może wydać na 3 sposoby:

ZBIERANIE MINERAŁÓW

Jeśli mech znajduje się na poziomie z minerałem, gracz może wydać 1 , by go zebrać. Zebrany minerał umieszcza w magazynie swojego mecha. Jeśli magazyn jest pełny, gracz nie może zbierać kolejnych minerałów.

Żółty gracz wydaje 1 , by zebrać z poziomu, na którym się znajduje, i umieszcza go w swoim magazynie.



DRĄŻENIE KORYTARZY

Na większości poziomów znajduje się stos płytek korytarzy, nad którym widnieje koszt w . Jeśli mech znajduje się na poziomie z płytkami korytarzy, gracz może wydać liczbę równą podanemu kosztowi, by wydrążyć 1 z płytek. Jeśli to zrobi, bierze z puli minerały widoczne na wierzchniej płytce korytarza (1) i dokłada na ten poziom, a następnie kładzie wydrążoną płytkę na swoim torze postępu prac (2).

Żółty gracz wydaje 2 , by wydrążyć korytarz. Na poziom, na którym się znajduje, dokłada minerały przedstawione na płytce ( ), a następnie umieszcza tę płytkę na swoim torze postępu prac.



PRZEWIERCANIE STROPÓW

Jeśli mech znajduje się na poziomie bezpośrednio nad płytką stropu, gracz może wydać liczbę równą wartości widniejącej na tej płytce, by ją usunąć. Usuniętą płytkę stropu należy umieścić na swoim torze postępu prac i odkryć kartę poziomu, która znajdowała się pod nią. Należy rozpatrzyć wszystkie efekty (po odkryciu) znajdujące się na tej karcie, a następnie przesunąć mecha na nowo odkryty poziom. Ten ruch nie wymaga wydawania . Mech przewiercił się tak głęboko, że odkrył nowy poziom!

Żółty gracz wydaje 4 , by przewiercić się przez strop. Umieszcza płytkę stropu na torze postępu prac i odkrywa kartę poziomu, która znajdowała się pod nią. Na koniec musi przesunąć swojego mecha na nowo odkryty poziom (bez wydawania).



UŻYWANIE WSKAŹNIKÓW

W swojej turze gracz może swobodnie wydawać uzyskane wcześniej i . Ruch i wiercenie można wykonywać w dowolnej kolejności, a i nie trzeba wydawać natychmiast po zdobyciu – odpowiednie wskaźniki na panelu sterowania pomagają śledzić niewydane i .

KARTY

W fazie operacji gracz będzie zagrywał karty, by generować , i wiele innych efektów.

Za każdym razem, gdy gracz zagra kartę, umieszcza ją w obszarze przed swoim panelem sterowania, zwanym **obszarem gry**.
W fazie utrzymania wszystkie karty znajdujące się w obszarze gry przenosi się na osobisty stos kart odrzuconych.

W każdej turze gracz dysponuje kartami na ręce. Dla każdej karty wybiera 1 z 3 możliwości:



Wydanie paliwa, by rozpatrzyć efekt główny karty

Gracz wydaje paliwo z toru paliwa na panelu sterowania. Gracz może śledzić wygenerowane i na odpowiednich wskaźnikach na panelu sterowania.

Niektóre karty mają efekty natychmiastowe lub efekty unikalne. Oba rodzaje efektów są częścią efektu głównego karty i mogą zostać rozpatrzone w dowolnej kolejności.

ALBO

Zyskanie paliwa

Zamiast rozpatrywać efekt główny karty, można ją zagrać, by zyskać paliwo. W tym celu umieszcza się kartę w obszarze gry i zwiększa poziom paliwa o wskazaną wartość. Poziom paliwa nie może nigdy przekroczyć **limitu paliwa**.

ALBO

Zachowanie tej karty na następną turę

Nie trzeba zagrywać wszystkich kart w każdej turze. Czasami lepiej zachować kartę na następną turę. Między turami gracz może bezpłatnie zachować 1 kartę. W **fazie utrzymania** może wydać 1 jednostkę paliwa za każdą dodatkową kartę, którą chce zachować na kolejną turę.



1 Rodzaj karty

2 Koszt zakupu

3 Liczba jednostek zyskiwanego paliwa
Jeśli kartę zagrano dla paliwa.

4 Koszt efektu głównego

5 Efekty natychmiastowe
Rozpatrywane natychmiast, jeśli kartę zagrano dla jej efektu głównego.

6 Generowane i



Efekt główny niektórych kart wymaga zużycia paliwa stałego. Aby zagrać taką kartę dla jej efektu głównego, gracz musi przenieść dowolny 1 minerał ze swojego magazynu do swojego składowiska nadwyżek. Ten minerał nie zostaje sprzedany i nie dostaje się za niego , ale nadal będzie warty punkty na koniec gry.

7 Efekty unikalne
Rozpatrywane, jeśli kartę zagrano dla jej efektu głównego.
Efekty te rozpatruje się natychmiast, chyba że towarzyszy im symbol:

: Gracz może wykorzystać ten efekt dowolną liczbę razy w tej turze.

: Tego efektu można użyć w tej turze tylko raz w dowolnym momencie fazy operacji.

AKCJE FABRYCZNE

Oprócz zagrywania kart w fazie operacji gracz może wykonywać akcje fabryczne swojego mecha. Choć zużywają więcej paliwa niż karty, mają duże znaczenie. Często pozwalają wykonać dodatkową akcję albo zdobyć brakujące paliwo potrzebne do rozegrania świetnej tury!

: **Wydanie 3 jednostek paliwa, by wygenerować 1** .

: **Wydanie 4 jednostek paliwa, by wygenerować 1** .

: Raz na turę gracz może **wziąć 1 kartę USZKODZEŃ, by zyskać 3 jednostki paliwa**. W tym celu dobiera ze stosu kartę USZKODZEŃ i kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych.

Wykorzystanie efektu płytki kopalni i jej odwrócenie.
Gracz może odwracać wydrążone płytki kopalni, by zyskiwać różnorodne efekty. Gracz rozpatruje efekt przedstawiony w dolnej części płytki, a następnie odwraca ją awersem do dołu. Odwrócone płytki kopalni są warte mniej punktów na koniec gry.



Uwaga! Płytki kopalni można odwracać również w fazie działań na powierzchni. Najczęściej robi się to, by opłacić koszty w i .

ROBOTY

Logowanie: 13:19 konsola / davinci@Device-M9-Pro ~ %

../ Wiertacze uwielbiają te małe urwisy. Chociaż zamiast móżdżków roboty mają głównie śrubki, to i tak są dość sprytne, by radzić sobie bez niczyjej pomocy. To daje do myślenia. ■

Roboty to żetony znajdujące się na panelu sterowania gracza. Pozwalają korzystać z efektów, których normalnie można używać tylko w fazie działań na powierzchni. W fazie operacji gracz może wykorzystywać dowolne ze swoich uruchomionych robotów. Aby wykorzystać robota, gracz odwraca jego żeton awersem do dołu i wykonuje 1 z poniższych czynności:

Sprzedaż 1 minerału.

ALBO

Kupno 1 karty.

Procedury sprzedaży minerałów i kupowania kart opisano w sekcji **„Działania na powierzchni”** na str. 10–11.

: Ten efekt **uruchamia 1 z wykorzystanych robotów gracza**. Gracz odwraca 1 ze swoich zakrytych robotów awersem do góry.



PRZYKŁAD FAZY OPERACJI





1 Czerwony gracz wydaje 4 , by zagrać kartę CHWYTAK dla jej efektu głównego, i wydaje na wydrążenie korytarza na swoim poziomie.

2 Korzystając z akcji fabrycznej, wydaje kolejne 4 , by zabrać umieszczony tam po wydrążeniu korytarza.

3 Następnie chce wyjechać na powierzchnię, więc zagrywa PAJĘCZĄ NOGĘ i otrzymuje 2 .

4 Potem zagrywa WIERTŁO RETRO, by zyskać 3 , i wydaje to paliwo na akcję fabryczną generującą 1 . Na koniec wydaje 3 , by wrócić na powierzchnię.

2. DZIAŁANIA NA POWIERZCHNI

Logowanie: 15:15, konsola / davinci@Device-M9-Pro ~

../ W ostatnich kilku miesiącach wokół szybu na powierzchni wyrosło małe obozowisko. Sprzedaje się tam przyszłym wiertaczom najróżniejsze nowiutkie cacka, dzięki którym można kopać głębiej i szybciej niż konkurencja ■

W fazie działań na powierzchni gracz odwiedza sklepy w obozowisku na powierzchni. Gracz rozpatruje tę fazę tylko wtedy, gdy zakończy fazę operacji na powierzchni (najwyższym poziomie planszy). W przeciwnym razie przechodzi do fazy utrzymania.

W fazie działań na powierzchni gracz może używać następujących efektów w dowolnej kolejności: **sprzedawać minerały**, **dokonywać naprawy**, **odrzucać karty**, **ulepszać swojego mecha**, **tankować paliwo** i **kupować nowe karty**.

Z wyjątkiem naprawy każdego z tych efektów można użyć dowolną liczbę razy.

SPRZEDAŻ MINERAŁÓW

Gracz sprzedaje wszystkie minerały z magazynu. Aby sprzedać minerał, należy przenieść go do odpowiedniej kolumny w tabeli rynku. Kolumny zawsze zapełnia się od dołu. Gracz otrzymuje tyle kredytów, ile wskazuje pole zakryte przez umieszczony minerał.



Nadwyżka. Jeśli kolumna danego minerału jest pełna, sprzedaje się go po niższej cenie. Należy go umieścić na pierwszym wolnym polu od prawej na składowisku nadwyżek. Cena sprzedaży widnieje nad kolumną tego minerału.

Wszystkie minerały (nawet niesprzedane) zapewniają punkty na koniec gry.

Szmaragd jest pierwszym sprzedanym minerałem tego typu. Zgodnie ze wskazaniem tabeli rynku gracz sprzedaje go za 8 .

Kolumna złota jest pełna. Złoto trafia więc do składowiska nadwyżek i zostaje sprzedane za 0 . Nadal będzie jednak warte 3 punkty na koniec gry. (Szkoda, że nie jest to . Szafiry po trafieniu do składowiska nadwyżek są sprzedawane za 4 .)

NAPRAWA

Za 5 gracz może **naprawić** 1 kartę. Naprawę można wykonać tylko raz podczas każdej fazy działań na powierzchni.

: Podczas naprawy gracz wybiera dowolną kartę z ręki, swojego obszaru gry, swojego stosu kart odrzuconych albo wierzchu swojej talii i ją usuwa. Jeśli naprawianą kartą jest karta USZKODZEŃ, należy ją odłożyć na wierzch stosu kart USZKODZEŃ. W innym przypadku naprawioną kartę usuwa się z gry.

Jeśli naprawiono kartę z ręki, dobiera się w jej miejsce nową kartę ( ).

Uwaga! Wiele kart z początkowej talii gracza odejmuje punkty na koniec gry, warto więc naprawiać właśnie te karty!

ODRZUCENIE KART

Gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart. Otrzymuje 2 za każdą odrzuconą kartę. Należy pamiętać, że w fazie utrzymania trzeba będzie zapłacić paliwem za karty pozostawione na ręce.

/ ULEPSZENIE MECHA

Gracze mogą ulepszać zarówno limit paliwa, jak i pojemność magazynu swojej maszyny. Aby zwiększyć pojemność magazynu, należy zapłacić 3 i przesunąć żeton pojemności magazynu o 1 pole w prawo.





Aby zwiększyć limit paliwa, należy opłacić koszt wskazany na polu znajdującym się bezpośrednio na prawo od żetonu limitu paliwa. Następnie należy przesunąć żeton limitu paliwa na to pole.

ZAKUP KART W SKLEPACH

Logowanie: 16:42, konsola / davinci@Device-M9-Pro ~ %

../ W obozowisku interesy kręcą cztery sklepy: MECH MARKT sprzedaje wiertła, PEKA-BRUM – napęd, a WSZYSTKO ZA 4 KREDYTY ma... po trochu wszystkiego. Jest też podejrzany typ w garniturze handlujący starymi sprzętami korporacyjnymi, ale żeby je uruchomić, potrzeba tych dziwnych niebieskich baterii. ■



Aby kupić nową kartę, należy opłacić koszt widoczny w jej prawym górnym rogu w postaci (i , jeśli jest wymagana).

Zakupioną kartę zazwyczaj **umieszcza się na wierzchu swojej talii**. Zakupioną stałą kartę umieszcza się obok panelu sterowania.

Zakupionych kart nie zastępuje się od razu. Puste miejsca w sklepach uzupełnia się w fazie utrzymania.

ZAAWANSOWANY SPRZĘT

Niektóre karty w sklepach to karty zaawansowanego sprzętu, na co wskazuje symbol baterii ( ) w ich koszcie. Aby kupić taką kartę, oprócz wymaganej liczby kredytów należy wydać również .

Baterie wydaje się poprzez odwrócenie płytki kopalni z symbolem .



KARTY STAŁE

Karty stałe mają poziomą orientację i nigdy nie trafiają do talii gracza. Po zakupie takiej karty należy ją umieścić obok panelu sterowania, poza obszarem gry. Gracz może skorzystać z efektu każdej stałej karty raz w każdej fazie operacji.



ŻETON ZMIANY ASORTYMENTU



Raz na rozgrywkę gracz może użyć żetonu zmiany asortymentu, by wymienić karty dostępne w 1 ze sklepów. Aby to zrobić, gracz wykonuje następujące kroki:

1. Odwraca żeton zmiany asortymentu na stronę z symbolem 0.
2. Wybiera **sklep**, którego karty chce wymienić. Zbiera wszystkie dostępne w nim karty, tasuje je i umieszcza na spodzie talii tego sklepu.
3. Uzupełnia sklep, czyli odkrywa i wykłada 2 nowe karty.

Uwaga! Jeśli celem zmiany asortymentu jest rozbudowany sklep, odkrywa się 4 nowe karty zamiast 2.

Zmianę asortymentu można przeprowadzić w dowolnym momencie fazy działań na powierzchni, nawet jeśli wcześniej kupiło się kartę z tego sklepu.

TANKOWANIE PALIWA

Gracz tankuje zbiornik paliwa do pełna, czyli przesuwa odpowiedni wskaźnik aż do żetonu limitu paliwa.

Gdy gracz wykona wszystkie czynności, które chciał wykonać na powierzchni, przechodzi do fazy utrzymania.

3. UTRZYMANIE

Na koniec swojej tury, niezależnie od tego, czy gracz wrócił na powierzchnię, czy nie, przeprowadza fazę utrzymania. Gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Płaci za zachowanie niezagranych kart. Gracz może bezpłatnie zachować na ręce 1 niezagraną kartę.
Za każdą dodatkową niezagraną kartę, którą chce zachować, musi zapłacić 1 jednostkę paliwa.



2. Czyści obszar gry. Gracz przenosi wszystkie karty z obszaru gry na stos kart odrzuconych, a wskaźniki i resetuje do wartości 0.
Uwaga! Karty stałe nigdy nie trafiają na stos kart odrzuconych! Należy trzymać je z dala od obszaru gry.

3. Dobiera 3 karty ze swojej talii. Gracz zawsze dobiera 3 karty, niezależnie od liczby zachowanych kart. Jeśli w dowolnym momencie talia gracza się wyczerpie, należy natychmiast potasować stos kart odrzuconych i umieścić nową talię (odkrytą) w podstawce.



4. Uzupełnia wszystkie sklepy kartami z odpowiednich talii, jeśli kupił jakiekolwiek karty za pomocą robotów albo w fazie działań na powierzchni.

WIĘCEJ O KOPALNI

W miarę drążenia coraz głębszych poziomów kopalni i zapełniania toru postępu prac gracz będzie natrafiał na nowe niespodzianki: karty poziomów, osiągnięcia i karty do rozbudowy sklepu.

KARTY POZIOMÓW

Podczas przygotowania gry do większości poziomów kopalni dodaje się kartę poziomu. Gdy zostanie odkryty nowy poziom, należy odkryć znajdującą się na nim kartę i umieścić ją po prawej stronie tego poziomu.



Karty poziomów mają 4 rodzaje efektów obowiązkowych:

Po odkryciu. Efekt rozpatruje się tylko raz, natychmiast po odkryciu karty poziomu.

Gdy drążysz płytkę korytarza. Efekt rozpatruje się za każdym razem po wydrążeniu korytarza na tym poziomie.

Gdy zbierasz minerał. Efekt rozpatruje się za każdym razem, gdy gracz zbierze minerał z tego poziomu.

Na koniec fazy operacji. Efekt rozpatruje się, jeśli mech gracza znajduje się na tym poziomie w chwili zakończenia fazy operacji.

Po odkryciu karty poziomów pozostają aktywne już do końca gry.

OSIĄGNIĘCIA

Na torze postępu prac każdego gracza znajdują się 3 linie osiągnięć:



Pierwszy gracz, który zakryje daną linię, zdobywa osiągnięcie.

Bierze wskazany żeton osiągnięcia i umieszcza go nad swoim torem postępu prac. Ten żeton zapewni graczowi punkty na koniec gry.

Wszyscy pozostali gracze natychmiast otrzymują kredyty albo dobierają karty wskazane na żetonie osiągnięcia.



Oprócz 3 osiągnięć zdobywanych na torze postępu prac istnieje również **osiągnięcie „Koniec gry" przyznawane graczowi, który wywoła koniec gry.**



ROZBUDOWA SKLEPU

Gdy tylko któryś z graczy odkryje poziom 4 kopalni, rozbudowany zostaje sklep z kartami zaawansowanymi. Należy dodać do sklepu 2 karty umieszczone pod kartą tego poziomu podczas przygotowania gry.

Od tej chwili już do końca gry w tym sklepie są dostępne 4 karty. Jeśli któryś z graczy zmieni asortyment w tym sklepie, odrzuca wszystkie 4 karty i wymienia je na 4 nowe.

KONIEC GRY
KOPALNIA SIĘ ZAWALIŁA!

Gracz wywołuje koniec gry, gdy ukończy swój tor postępu prac , tj. kiedy płytki na jego torze postępu prac dotrą do kostek znajdujących się w składowisku nadwyżek.

Jeśli **w składowisku nadwyżek** gracza **nie ma żadnych kostek**, wywołuje on koniec gry, gdy płytki na jego torze postępu prac dotrą do końca panelu sterowania.

Gracz, który wywołał koniec gry, bierze żeton osiągnięcia „Koniec gry" warty 18. Wszyscy pozostali gracze dobierają po 1 karcie, zgodnie z informacją na żetonie.

Kopalnia jest niestabilna przez nieustanne odwierty. Gdy gracz, który zdobył żeton osiągnięcia, zakończy swoją turę, wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze 1, ostatnią turę, zanim kopalnia się zawali. Następnie gra dobiega końca – gracz, który wywołał koniec gry, nie rozgrywa już kolejnej tury. Jeśli po zakończeniu ostatniej tury gracza jego mech nadal znajduje się w kopalni, ten gracz straci punkty zależnie od głębokości, na której został mech. Dlatego warto wydostać go na powierzchnię!



Po wydrążeniu korytarza płytki kopalni na torze postępu prac żółtego gracza minęły kostki znajdujące się w jego składowisku nadwyżek. Wywołało to koniec gry! Będzie to więc ostatnia tura żółtego gracza w tej rozgrywce.

PUNKTOWANIE

Na koniec gry każdy gracz zdobywa punkty za:



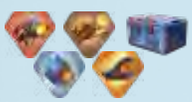
1. Każdą zebraną płytkę kopalni. Liczą się wyłącznie punkty podane w prawym górnym rogu każdej płytki.



2. Każdy minerał znajdujący się na rynku, w składowisku nadwyżek i magazynie. Każdy minerał jest warty określoną liczbę punktów zależną od jego rodzaju.



3. Każde niewykorzystane 5 . Każde 5 jest warte 1 punkt.



4. Każde zdobyte osiągnięcie i niewykorzystany żeton zmiany asortymentu. Każdy żeton ma nadrukowaną wartość punktową.

Każdy gracz **traci punkty** za:



1. Położenie swojego mecha. Im niżej w kopalni znajduje się mech, tym więcej punktów traci gracz (zgodnie z oznaczeniami na poszczególnych poziomach).



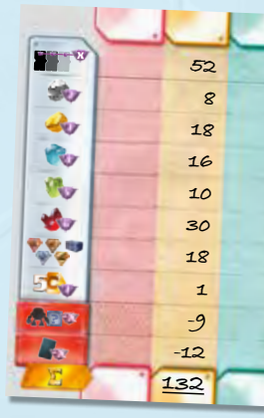
2. Każdą kartę w swojej talii, na której w prawym górnym rogu widnieje **wartość ujemna**.

WYGRYWA GRACZ, KTÓRY ZDOBYŁ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW!

W razie remisu zwycięża remisujący, któremu pozostało najwięcej kredytów. Jeśli remis się utrzymuje, zwycięża ten z remisujących, któremu pozostało najwięcej paliwa.







TRYB SOLO

W grze solo ludzka pomysłowość Twojego wiertacza staje naprzeciw pozornie nieograniczonej potęgi bezdusznego korporacyjnego bota. Zmierz się z nim na 4 poziomach trudności i udowodnij wyższość biologicznego mózgu nad mechanicznym!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy wykonać wszystkie standardowe kroki przygotowania do gry, ale zamiast rozdawać początkowe zasoby, należy przygotować bota:

1. Na odwrotach paneli sterowania znajdują się 4 plansze akcji bota, po 1 dla każdego poziomu trudności. Należy **wybrać poziom trudności**, przeciwko któremu chce się grać. Im więcej jest gwiazdek w prawym dolnym rogu, tym większe będzie wyzwanie.
2. Każdy poziom trudności jest przypisany do innego koloru bota. Należy **wziąć figurkę odpowiadającą wybranemu poziomowi trudności** i umieścić ją na powierzchni.
3. Należy **przygotować początkową talię bota** tak samo, jak dla gracza (łącznie z kartą USZKODZEŃ). Nie daje się mu stojaka na karty i nie umieszcza karty KORPUSU na wierzchu talii. Należy po prostu potasować jego początkową talię i położyć zakrytą na stole. Bot nigdy nie kupuje nowych kart ani nie przetasowuje swojej talii.

WPROWADZENIE

Gracz rozpoczyna grę z 2 i 3**.** Bot nigdy nie dobiera kart ani nie zdobywa kredytów. Pierwszą turę wykonuje gracz.

Tury gracza i bota rozgrywane są naprzemiennie. Gracz wykonuje swoje tury dokładnie tak samo, jak w grze wieloosobowej.

Gdy rozpoczyna się tura bota, gracz sprawdza jego położenie:

1. Jeśli bot znajduje się na powierzchni, wykonuje **turę akcji**.
2. Jeśli znajduje się w kopalni, wykonuje **turę resetu**.

TURA AKCJI

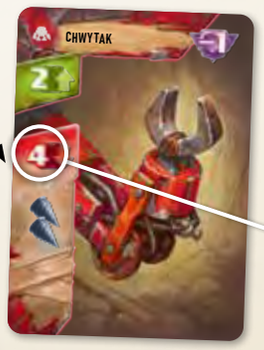
Jeśli bot rozpoczyna swoją turę na powierzchni, gracz odkrywa górną kartę z jego talii. Należy zignorować wszystkie informacje na odkrytej karcie poza kosztem paliwa jej efektu głównego.
Na planszy akcji bota gracz znajduje **rząd** odpowiadający kosztowi paliwa głównego efektu odkrytej karty i pierwszą od lewej **kolumnę**, w której jest przynajmniej 1 puste pole na minerał.

Sekcja przypisana do tego rzędu i kolumny określa:

1. Ile bot wykorzysta w tej turze.
2. Czy bot wykona w tej turze ruch .

JAK SIĘ POSŁUGIWAĆ PLANSZĄ AKCJI BOTA

Koszt paliwa efektu głównego **odkrytej karty** określa, który rząd należy wziąć pod uwagę.



Bot odkrył kartę z kosztem „4", a żadne pola na minerały nie zostały jeszcze zapełnione. Oznacza to, że wykona akcję wskazaną na przecięciu górnego rzędu i pierwszej kolumny.

Przy ustalaniu akcji bota **zawsze** bierze się pod uwagę **pierwszą od lewej kolumnę**, w której jest chociaż 1 puste pole na minerał. (Jeśli tor minerałów jest pełny, bierze się pod uwagę ostatnią kolumnę na planszy).



Gdy bot zbiera minerały, umieszcza je na tym **torze minerałów**, zapełniając pola od lewej do prawej. Każde pole na torze minerałów bota mieści 2 / albo 1 minerał dowolnego innego rodzaju.

Bot też ma **tor postępu prac**. Umieszcza na nim wydrążone płytki kopalni i zdobywa osiągnięcia, jeśli zapełni swój tor szybciej od gracza.

Gwiazdki wskazują poziom trudności bota.

Bot wykorzystuje zgodnie z **listą priorytetów**. Bot nie uwzględnia położenia swojego mecha, ale wykonuje akcję o najwyższym priorytecie, której koszt w może opłacić na dowolnym odkrytym poziomie.

- Następna płytka stropu
- Wydrąż wskazany korytarz.
- Zbierz wskazany minerał.

Jeśli bot ma nieparzystą sumę i , umieszcza nadmiarowy minerał na tym **polu buforowym**. Gdy zbierze kolejny albo , umieszcza go razem z minerałem z **pola buforowego** na **następnym wolnym polu** na torze minerałów.

Gdy bot zapełni tor minerałów, wszystkie kolejne zebrane minerały umieszcza w **składowisku nadwyżek**.

Po ustaleniu, jaką akcję wykona bot, należy rozpatrzyć kolejno wszystkie symbole tej akcji od lewej do prawej.

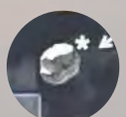
1. BOT WYKORZYSTUJE WSZYSTKIE DOSTĘPNE .

Bot schodzi w dół listy priorytetów i wykonuje pierwszą akcję, która:

1. **Jest możliwa do wykonania.**
   Na przykład, jeśli na odkrytych poziomach nie ma żadnych , bot nie zbierze minerału i przejdzie do kolejnej pozycji na liście priorytetów.

2. **Może zostać opłacona dostępnymi .**
   Na przykład, jeśli następna płytka stropu wymaga 4 , a bot ma dostępne tylko 3 , bot przejdzie do kolejnej pozycji na liście priorytetów.

Bot powtarza tę procedurę tak długo, jak długo ma jeszcze niewykorzystane . Może się więc zdarzyć, że w 1 turze wydrąży płytkę korytarza i zbierze kilka minerałów.



Uwaga! Jeśli bot ma zebrać , ale na odkrytych poziomach nie ma żadnych , bierze bezpośrednio z puli.



Bot ma w tej turze do wykorzystania 3 . Nie może usunąć następnej płytki stropu, bo to wymaga 4 .
Na odkrytych poziomach nie ma dostępnego ani lepszego minerału, więc bot drąży korytarz , na co wydaje 2 . Pozostaje mu 1 , które wykorzystuje do zebrania dołożonego na ten poziom podczas drążenia korytarza.

2. BOT ZBIERA NAJCENNIEJSZY DOSTĘPNY MINERAŁ.

Po wykorzystaniu wszystkich swoich bot zbiera najcenniejszy minerał z dowolnego odkrytego poziomu. Odbywa się to dokładnie tak samo, jak przy zbieraniu minerałów zgodnie z listą priorytetów bota.



3. NA KONIEC, JEŚLI AKCJA BOTA ZAWIERA , BOT WYKONUJE RUCH.

Aby rozpatrzyć , przesuwa się mecha bota na **najlepszy** poziom, tj. odkryty poziom z największą liczbą . Jeśli kilka poziomów remisuje pod względem liczby (nawet jeśli nie ma ich wcale), należy porównać te poziomy pod względem liczby . Następnie należy sprawdzić kolejne rodzaje minerałów w kolejności od najwyższej wartości punktowej do najniższej, aż remis zostanie rozstrzygnięty.

Jeśli po porównaniu wszystkich rodzajów minerałów remis się utrzymuje, mech przemieszcza się na najniższy z remisujących poziomów.

Bot będzie próbował zebrać część tych minerałów podczas swojej tury **resetu**.



Na odkrytych poziomach nie ma żadnych . Bot szuka odkrytego poziomu z największą liczbą . Ponieważ nie ma odkrytego poziomu z , przemieszcza się na poziom z największą liczbą .

TURA RESETU

Jeśli bot rozpoczyna swoją turę pod ziemią, wykonuje turę resetu. W przeciwieństwie do tury akcji podczas tury resetu bot nie odkrywa karty ze swojej talii. Zamiast tego wykonuje następujące kroki:

1. ZBIERA 2 NAJCENNIEJSZE MINERAŁY ZE SWOJEGO POZIOMU.

Jeśli na poziomie, na którym znajduje się bot, jest mniej niż 2 minerały, za każdy minerał, którego nie mógł zebrać, bot bierze z puli.

2. PRZESUWA SWOJEGO MECHA NA POWIERZCHNIĘ I ZMIENIA ASORTYMENT.

Bot zmienia asortyment sklepów na podstawie zebranych w tej turze minerałów.

- Za każdy zebrany lub odrzuca kartę o najniższym koszcie .
- Za każdy zebrany , lub odrzuca kartę o najwyższym koszcie . Ignoruje koszty .

Jeśli kilka kart remisuje pod względem najniższego albo najwyższego kosztu , należy odrzucić wszystkie karty o tym koszcie.

Po odrzuceniu kart należy uzupełnić sklepy.





Bot zbiera i ze swojego poziomu (1). Następnie przemieszcza się na powierzchnię (2), po czym odrzuca kartę o najwyższym koszcie i kartę o najniższym koszcie (3).

OSIĄGNIĘCIA

Jeśli bot zdobędzie osiągnięcie przed graczem, otrzymuje odpowiedni żeton i . Gracz zdobywa kredyty albo dobiera karty zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli to gracz zdobędzie osiągnięcie, bot nie zdobywa kredytów ani nie dobiera kart, tylko bierze z puli.

KARTY POZIOMÓW

Bot odkrywa karty poziomów w taki sam sposób, jak gracz. Bot nie podlega jednak działaniu żadnych tekstów na kartach poziomów i podczas swoich tur ignoruje ich efekty.

Wyjątek. Gdy zostanie odkryta karta poziomu ŻYŁA ZŁOTA, kładzie na niej tylko 1 . Wyłącznie gracz może zdobyć ten minerał.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Koniec gry solo może zostać wywołany na 2 sposoby:

Gdy gracz albo bot ukończy swój tor postępu prac.

ALBO

Gdy bot dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

Podobnie jak w grze wieloosobowej ten, kto wywołał koniec gry, kończy swoją turę. Następnie drugi uczestnik rozgrywa jeszcze 1, ostatnią turę.

Na koniec gry bot zdobywa punkty wyłącznie za zebrane minerały, płytki kopalni i osiągnięcia. Nie traci punktów ani za przebywanie pod ziemią, ani za karty znajdujące się w jego talii.

Gracz punktuje w taki sam sposób, jak w grze wieloosobowej. Jeśli zdobędzie więcej punktów niż bot, wygrywa rozgrywkę! Ludzie górą!

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA



1. **Kiedy należy przetasować talię: gdy stos dobierania się wyczerpie czy dopiero wtedy, gdy trzeba dobrać kolejną kartę?**
   Gdy tylko talia się wyczerpie, należy przetasować stos kart odrzuconych i umieścić nową talię w podstawce (odkrytą).

2. **Czy można użyć zdolności karty stałej w tej samej turze, w której kupiło się ją za pomocą robota?**
   Tak.

3. **Czy podczas rozpatrywania głównego efektu karty można korzystać z akcji fabrycznych mecha?**
   Nie. Z akcji fabrycznych można korzystać wyłącznie przed zagraniem karty albo po jej zagraniu.

4. **Czy można odrzucać minerały z magazynu, by zbierać nowe?**
   Nie. Wiertacze nigdy nie porzucają cennych minerałów!

5. **Co jeśli zabraknie...**

   ...płytek korytarza? Jeśli na danym poziomie nie ma już żadnych płytek korytarza, nie można drążyć korytarzy na tym poziomie.

   ...kart USZKODZEŃ? Jeśli mech ma otrzymać uszkodzenie, a nie ma już dostępnych kart USZKODZEŃ, jest tak zniszczony, że traci minerał. Należy wziąć górny minerał z pierwszej od prawej niepustej kolumny rynku i odłożyć go do zasobów ogólnych.

   ...kart sklepu? Jeśli w danym sklepie zabraknie kart, nie jest on już uzupełniany. Przez resztę gry w sklepach będzie dostępnych mniej kart do kupienia.

   ...kredytów lub minerałów? Kredyty i minerały są przewidziane jako zasoby nieograniczone. Jeśli się skończą, należy użyć dowolnych zamienników.

6. **Czy efekty kart GORĄCE ŹRÓDŁO i RADIOAKTYWNA KĄPIEL są obowiązkowe?**
   Tak. Wszystkie efekty kart poziomów są obowiązkowe.

7. **Czy po fazie działań na powierzchni można wykorzystać pozostałe lub albo zagrywać karty dla ich efektów?**
   Nie. Wszelkie niewykorzystane i przepadają, a karty można zagrywać wyłącznie w fazie operacji.

8. **Czy można użyć żetonu zmiany asortymentu podczas kupowania karty za pomocą robota?**
   Nie. Z żetonu zmiany asortymentu można korzystać wyłącznie w fazie działań na powierzchni.

9. **Czy można nadal zdobywać płytki kopalni, jeśli tor postępu prac jest już zapełniony?**
   Tak. Płytki należy wtedy układać po prawej stronie panelu sterowania.

10. **Co jeśli składowisko nadwyżek się zapełni? Czy nadal można sprzedawać minerały?**
    Tak. Można nadal sprzedawać minerały, ale nie skracają już toru postępu prac. Gracz nadal otrzymuje za nie punkty i kredyty tak, jakby przenosił je do składowiska nadwyżek.

11. **Jak działają PRZERWA KONSERWACYJNA, ROBOT GÓRNICZY, ROBOT TANKUJĄCY i ULTRAGORĄCY PIEC?**
    Za każdym razem, gdy gracz zagrywa 1 z tych kart dla jej efektu głównego, zwiększa pojemność magazynu albo limit paliwa o 1 poziom bez płacenia . Jeśli dany wskaźnik został już maksymalnie zwiększony, efekt należy zignorować.

12. **Jak działa KOPARKA KREDYTÓW ?**
    Należy wybrać 1 niepustą kolumnę rynku, wziąć z niej górny minerał i przenieść go do składowiska nadwyżek (bez zdobywania).



ZAPOMNIANA KOPALNIA

Autorzy gry: Adam Španěl i Říman

Zespół ds. rozwoju gry: Adam Španěl, Říman, Michal Štach, Michaela Štachová, Tomáš Zadražil

Kierownik artystyczny: Jakub Politzer

Ilustracje: Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Jakub Politzer, Ondřej Hrdina

Projekt graficzny: Říman, Tibor Vizi, Radek „RBX" Boxan, Jakub Politzer

Zwiastun i materiały 3D: Říman, studio Skatya

Produkcja: Tomáš Zadražil, Vít Vodička

Instrukcja: Gus Cook

Kierownik projektu: Jan Zvoníček

Nadzór nad projektem: Petr Murmak

Koordynator testów stacjonarnych: Jakub Uhlíř

Testerzy stacjonarni: Jakub Svitek, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Karel Pěkný, Petra Pěkná, Martin Sedmera, David „Shrap" Zíta, slunicko.miki, Martin Váňa, Martin Pejchar, Klára Škodová, Kuba Stingl, Jirka Bauma, Mirek Tlamicha, Milan Zborník, David Melichar, Rumun, Lukáš Novotný, Jan Šafra, Dominik Masár, Pavlík Chvátil, Eyron, Aneken, Petr Ovesný, Václav Novák, Kuba Kutil

Koordynator testów cyfrowych: Adam Španěl, Michael Murphy

Menedżer ds. społeczności online: Michael Murphy

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Rozwój gry trwał dość długo, a po drodze do projektu dołączało i odchodziło z niego wiele osób. Bez Was – a zwłaszcza bez osób wymienionych poniżej – gra nigdy nie przybrałaby obecnego kształtu:

Římanie, byłeś w projekcie najdłużej. To dzięki Twoim pomysłom gra działa i sprawia znacznie lepsze wrażenie. Twoje zaangażowanie w przygotowywanie wczesnych prototypów na czas pchało projekt naprzód wtedy, gdy było to najbardziej potrzebne. Dziękuję też za wszystko, co zrobiłeś dla tego projektu – a zrobiłeś naprawdę dużo. Po prostu wymiatasz!

Tomášu, dziękuję za Twój entuzjazm na wczesnym etapie, a także za podjęcie się trudnego zadania związanego z dopilnowaniem wyprodukowania i skompletowania wszystkich elementów. Podziwiam Twoje podejście do pracy!

Dziękuję Elwen za niewyczerpany entuzjazm, optymizm, świetne spostrzeżenia i pomysły, a Mínowi za organizowanie zespołu i łączenie osób o różnych perspektywach. Macie złote serca!

Jakubie, dziękuję za cierpliwość wobec gradu uwag odnośnie do interfejsu i za zaangażowanie w to, by gra wyglądała świetnie i dobrze się w nią grało. Potrafisz skupić się na celu jak mało kto!

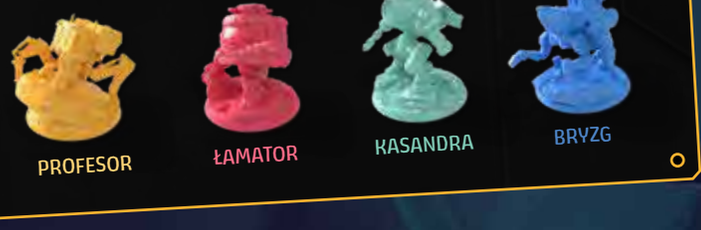
Yirikusie, Jirko i Ondro, dziękuję za stworzenie znakomitego świata gry i dopracowanie jego oprawy niczym szlachetnego klejnotu.

Gusie, dziękuję za doprowadzenie instrukcji do perfekcji. Wnikliwie ją dopracowałeś!

Mucube, dziękuję za mistrzowskie opanowanie gry, doskonałe i wszechstronne uwagi dotyczące balansu oraz cierpliwość przy koordynacji napływu nowych testerów. Zawsze potrafiłeś znaleźć równowagę!

Dziękuję również wszystkim w CGE, którzy przetestowali grę, podzielili się swoimi opiniami i obdarzyli nas zaufaniem, decydując się na jej wydanie.

Podziękowania dla Redidadiego, Jaimy Yelvington, Michaela Macka i Bryana Yana za nadanie nazw mechom!



Zakrojone na szeroką skalę testy online były możliwe dzięki ponad 300 testerom cyfrowym, którzy łącznie rozegrali 1000 partii wieloosobowych i 450 partii solo na wielu różnych etapach gry. Dziękujemy Wam wszystkim!

Testerzy cyfrowi: Bear_King, Benjamin Babus, pandax42, Neumann Dániel, JenoM, Ewout4, Lukemundy, jaredb, Maschaxvx, bummiwusch, Tysuga, Shimas, Farewell2112, Arien Malec, Bitforbit, Andarr, cyril_ludivers, Moshmir, uva5, Simon Gardy, Boardgame Kingdom, Ying-Shuo Peng, Alamoush, Tomáš Krauz, Nick Becker, Eiffel, RozMETAL, willbeplayin, qazswedcx, Snugglie, shinggoh, Ben Becker, BSkrlep, Bryan Yan, TrznadelMan, Didpod, Gendedwend, pez4u2eat, Tomi Mononen, Wrestle Ranger, Mark Fenrick, Marek Markovič, paulpo215, Diek, shrap, steveh0429, Water_2469, Deadhearth, trotv, Dani81, tsuzumik, hazzah, ZeroAgency, autopp, JJGolmon, Kukikaika, Mark Churly, TheOndra, Indigo, Casey Fangmann, thejaybell, Orovios, Mike Bollman, VierasTalo, nushura, Gecko, profbrad, Zic, Swanana2, aaronbk, Revelations, lunaem, twilightling, Lena, CorvusCorax, slunicko.miki, chickenstew23k, Flossi, Braxton Francis, Zumppa, minam, Mannie, MrTwip, pajada, Mr_Klika, Tram_SVK, Sanctlink, biacbs, Tine, radrinor, huaxing, xine007, AgeOstbo, lankyb, Marissa, AshTwinProject, MikOuakh, Tom (Altcore), zax, Easyn, Xiot, DrTagoo, EfCsabi, Mark Espiridion, Chevalier, Aralias, AcidRock, Bento, MaximusHawke, lavasteve, DarthScrub, Matt MacLaughlin, Tithonus, Hunterko, Kisde, burningbern, Peter Toh, brainburner_bg, zuzka, Dulguggry, Kpin, babyborrelia, meankai, Wildhorn, VintageBullet, Christheco, Sisimo, MattM, Evenkar, Tikron, Xaldarian, JamesH, Spielwald, Shalaby, krynble, Wingslax23, Orengo, WhiterOpl, tavy, Scootmin, cecek, Kardoss, leancymbal, gamer9594, wl_rwerry, Markus Wacklin, Strato, Sim, MahZeeeeeee, CrankyPants, VelvetMaple, julian, Bored, Mastle, P_m_s_games, Okay_games, dKj, allonboardhk, Boopxsdc, Tetsu, Dirk Nielsen, KBSnyder, wrip, Kamalisk, Lassitani, Owlyst, Sworni, jgosalsero, bay_ta, leafy, Bucsis, LucaG, TheDadliestDM, adi452, StarWrecker, AlwaysPlayBlue, Aljazb, JP1, ThisIsDavin, FlashInBlood, Verissimus, spe00105, mrlulex2199, irlys, Moonleaf, Ctjh, calvinbp, butter44847, Nattytom501, mithaler, pabula, Morthrel, Azaenos, dsvgames, BonezConway, veeruzz, Teocrito, tomasdanek83, VirtuallyStephen, despelletjesvrienden, Ani Pteteh, mr_yeti, georgetigkas, Ataulfo, Erlich, patrykgalka, gpeeter, extepan, FrogT, JarlZarl, DrDragren, lead_pipe, missmissa1217, Dionprv, beardedslav, Caelestor, wekraftyy, AtomicKilo, Tahaald, fobecain, bkoons, sXero, EmoteUK, BourbonDragon, Kyle Olfert, Madcoder, HappyZebra, Daniel Shaublin, jakespencer, jenspors, maskeddichotomy14, Sebgaz, ManuFourbe, Krimzon, KosteCZ, Solimr, Quacko, matej, zocktol, Hubert Jatkowski, scovell, Valerius, kaixinqi, Gromxa, Gredonn, ates2_00, Huniaheimebbik, BoardgameJimmy, Benesius, greentea, Kindmime, Leeman Kessler, Chilifrog, Alex319, Lencza, Foyer, TikiOSRS, Renone, gomigz, kotucz, Oxydamoron, vitaluke, misterfabrux, deff1168, crazy_elipsis, rkctkc, Noetia88, TyHunter, Joeey, CreonCrayes, Seylow, pando, Huutini, marco2014, Amethaa, 367039648, BoardgamesOutdoors, Lynith, JPTuck4, koc, nigel_dogson, mrslavensky, peter_gemklub, nvth_blake, Roti, Anarchy, Aurvandil.

Bardzo Wam dziękujemy!

© 2026
Czech Games Edition s.r.o.
www.czechgames.com

TWÓRCY GRY

OPIS SYMBOLI

OGÓLNE

Minerały: srebro, złoto, szafiry, szmaragdy i rubiny

Dowolny minerał

Paliwo stałe. Przenieś dowolny 1 minerał ze swojego magazynu do składowiska nadwyżek. Nie zyskujesz kredytów.

Zyskujesz X kredytów.

X **punktów**

Zyskujesz paliwo. Przesuń wskaźnik paliwa o X pól w prawo. Wskaźnik nie może przekroczyć limitu paliwa.

Zatankuj paliwo do pełna. Przesuń wskaźnik paliwa do żetonu limitu.

Wydaj paliwo. Przesuń wskaźnik paliwa o X pól w lewo. Jeśli nie masz dość paliwa, nie możesz użyć tego efektu.

Ruch. Możesz przesunąć swojego mecha na sąsiedni poziom.

Wiercenie. Możesz zebrać 1 minerał ze swojego poziomu albo wykorzystać kilka do wydrążenia płytek kopalni.

Koszt wydrążenia płytki korytarza

Koszt przewiercenia stropu

Możesz **dobrać kartę** ze swojej talii.

Weź 1 kartę USZKODZEŃ i połóż na swoim stosie kart odrzuconych. Jeśli nie ma już kart USZKODZEŃ, usuń najbardziej wartościowy minerał ze swojej tabeli rynku.

Naprawa. Możesz usunąć 1 kartę ze swojego obszaru gry, stosu kart odrzuconych, z ręki albo wierzchu swojej talii. (Jeśli jest to karta USZKODZEŃ, zwróć ją na stos kart USZKODZEŃ.) Jeśli wybierzesz kartę z ręki, .

Bateria. Zapłacisz nią za zakup kart zaawansowanego sprzętu (dodatkowo do zapłaty kredytami).

W tej turze możesz użyć tego efektu dowolną liczbę razy.

Możesz użyć tego efektu tylko raz w dowolnym momencie swojej fazy operacji.

Potasuj stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię, gdy tylko talia się wyczerpie.

PANEL STEROWANIA

Magazyn

Rynek

Składowisko nadwyżek

Żetony osiągnięć. Otrzymujesz je, jeśli jako pierwszy przekroczysz linie osiągnięć na swoim torze postępu prac.

ROBOTY

Uruchom robota – odwróć go awersem do góry. (Pomiń, jeśli wszystkie roboty leżą awersem do góry.)

Wykorzystaj robota.

Sprzedaj 1 minerał ze swojego magazynu na rynku (albo do składowiska nadwyżek).

Kup 1 kartę i połóż na wierzchu swojej talii.

DZIAŁANIA NA POWIERZCHNI

Odrzuć kartę, by zyskać 2 .

Kup karty w sklepach.

Rodzaje kart

Zmień asortyment sklepu. Umieść wszystkie karty z 1 sklepu na spodzie jego talii i uzupełnij sklep nowymi kartami.

/ **Zwiększ** limit paliwa / pojemność magazynu.

KOPALNIA

Karta **startowego poziomu**

Karta **głębokiego poziomu**

Numer poziomu i oznaczenia poziomów odnoszą się do konkretnych poziomów i wskazują, na których poziomach należy umieścić korytarze.

Karta zaawansowana

MOMENTY AKTYWACJI KART POZIOMÓW

Po odkryciu.

Gdy drążysz płytkę korytarza.

Gdy zbierasz minerał z tego poziomu.

Na koniec fazy operacji.

ZASOBY POCZĄTKOWE

	2 graczy	3 graczy	4 graczy
1. gracz	2 3	2 3	2 3
2. gracz	4 4	3 4	5 3
3. gracz		5 4	4 4
4. gracz			7 4

Ważne! Zanim dobierzesz karty startowe na rękę, wtasuj kartę USZKODZEŃ do swojej talii, a na wierzchu umieść kartę KORPUSU.